

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Media dalam pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada peserta didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Media sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis, dan jelas. Komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung sebagai transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka (ceramah) di depan kelas. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran media pembelajaran sehingga perlu adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan proses belajar peserta didik. Media juga mempunyai peran yang sangat penting di dalam pendidikan(Sulistinah, 2016:30).

Media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri . Beberapa contoh dari media pembelajaran antara lain video, gambar, foto, buku teks, dan modul. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media juga memberi batasan sebagai bentuk fisik teknologi pendidikan yang antara lain berupa kata-kata atau kalimat-kalimat, film, tape, slide, video, dan sebagainya. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.(Wahyu Jatmiko, 2014:292).

Gunung berapi merupakan salah satu bencana yang mengakibatkan konsekuensi yang kompleks. Permukaan tanah pada lahan area erupsi vulkanik pada umumnya tertutupi oleh lava, aliran piroklastik dan juga tepra (debu vulkanik) dan lahar. Deposit lahar biasanya sangat beragam ketebalan tutupannya terhadap permukaan tanah, bahan sering terdapat spot-spot yang tidak tertutupi lahar sehingga menyisakan vegetasi insitu. Iklim yang lebih hangat dan sebaran hujan yang lebih teratur akan membantu proses pembentukan tanah dari material erupsi dan dapat membantu recovery lahan yang terkena dampak erupsi. Ketersediaan lengas pada material lahar dingin akan membantu terbentuknya tanah dari bahan erupsi. Bahaya letusan gunung api terdiri dua yakni bahaya primer dan bahaya sekunder. Bahaya Primer adalah bahaya yang langsung menimpa penduduk ketika letusan berlangsung misal dari lelehan lava, awan panas, hujan abu, lahar panas, dan gas beracun sedangkan bahaya sekunder adalah bahaya yang tidak langsung menimpa penduduk ketika letusan berlangsung dan jenis bahaya sekunder yaitu banjir lahar dingin dan banjir vulkanik. (Komariah, 2014:61-62)

Secara geografis sebagian besar Indonesia terletak pada kawasan rawan bencana alam dan memiliki banyak gunung berapi yang masih aktif. Saat ini terdapat 129 gunung berapi yang masih aktif dan 500 tidak aktif di Indonesia. Gunung berapi merupakan salah satu bagian dari bumi yang memiliki potensi besar di dalamnya. Potensi ini bisa berupa potensi positif, tetapi juga memiliki potensi negatif. Potensi yang bersifat positif misalnya bahwa keberadaan gunung berapi mampu memberikan keuntungan seperti menjadikan lahan lebih subur pascaletusan gunung berapi. Demikian pula munculnya material vulkanik yang sangat baik digunakan untuk berbagai kebutuhan manusia misalnya pasir dan batu-batuan. Namun demikian, meski membawa banyak manfaat bagi manusia, keberadaan gunung berapi juga harus diwaspadai mengingat potensi bahaya yang ada dalam gunung berapi juga sangatlah dahsyat. Terlebih dampak yang bisa ditimbulkannya bukan hanya mampu menyebabkan bencana bagi mereka yang tinggal berdekatan dengan kawasan gunung berapi tersebut, tetapi juga masyarakat luar. Gunung api merupakan sebuah tempat di permukaan bumi dimana bahan magma dari dalam bumi keluar atau sudah keluar pada masa lampau, biasanya membentuk suatu gunung, kurang lebih berbentuk kerucut yang mempunyai kawah di bagian puncaknya. (Sonny Tilaar, 2014:11)

Muhammadiyah mendefinisikan bencana sebagai gangguan serius yang disebabkan baik oleh faktor alam maupun faktor manusia, yang bisa melumpuhkan fungsi-fungsi masyarakat yang dibangun untuk menopang keberlangsungan hidup, melindungi aset-aset, kelestarian lingkungan dan menjamin martabatnya sebagai manusia, sebagai bagian dari perintah agama. Lumpuhnya fungsi tersebut karena terjadinya kerugian dari sisi

manusia, materi, ekonomi, atau lingkungan yang meluas yang melampaui kemampuan komunitas atau masyarakat yang terkena dampak untuk mengatasi dengan menggunakan sumberdaya mereka sendiri.

Penggunaan media analog tiga dimensi ini bisa berfungsi sebagai alat dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran pada materi litosfer dan kemudian agar bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPS. Penggunaan media tiga dimensi ini sangat bermanfaat bagi peserta didik yang ada di sekolah MA YAPIM karena sekolahan tersebut letaknya berada di dalam pedesaan. Berdasarkan prasurevei yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah MA YAPIM pembelajaran Geografi selama ini masih meggunakan metode ceramah dan menggunakan strategi yang bersifat konvensional, yaitu belum menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat menarik siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Geografi. berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin mengetahui apakah media analog tiga dimensi tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPS.

2. Identifikasi Masalah

- a. Penggunaan media analog pada pembelajaran geografi belum tersedia
- b. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kurang bervariasi
- c. Belum diketahui bahwa media analog vulkanisme dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi litosfer

3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dan mendalam dalam menjawab permasalahan yang ada. Peneliti akan memfokuskan kepada penggunaan media analog vulkanisme untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi litosfer.

4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian yaitu:

- a. Bagaimana pengembangan media analog vulkanisme pada peserta didik?
- b. Bagaimana hasil pembelajaran menggunakan media analog vulkanisme?
- c. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik?

5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

- a. Untuk mengetahui pengembangan media analog vulkanisme pada peserta didik
- b. Untuk mengetahui hasil pembelajaran menggunakan media analog vulkanisme
- c. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada peserta didik

6. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teori, praktis, dan juga pendidikan.

a. Manfaat teori

Media analog sebagai salah satu alternatif untuk mempermudah pembelajaran geografi pada materi litosfer.

b. Manfaat praktis

1) Bagi peserta didik

Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi litosfer.

2) Bagi guru

a) Sebagai bahan masukan bagi guru melakukan inovasi dalam mengajar geografi khususnya.

b) Dapat meningkatkan kualitas mengajar bagi guru mata pelajaran Geografi.

c. Manfaat pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam penggunaan media analog vulkanisme untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi litosfer dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menambah daya tarik peserta didik agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.